

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1 BONE-BONE KABUPATEN LUWU UTARA

Suwandi

SMK Negeri 1 Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara

ABSTRAK : Permasalahan dalam penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap mata pelajaran TIK. Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri I Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara dan penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen *Nonequivalent (pretest posttest) control group design*, sampel penelitian diambil acak tiga kelas (60 siswa) meliputi TKJ A (kelas eksperimen) dan TKJ B (kelas kontrol) dari populasi tiga kelas (92 siswa). Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya yaitu teknik wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, homogenitas dan hipotesis (uji-t).

Hasil penelitian didapatkan nilai hasil belajar siswa rata-rata kelas eksperimen 44,7 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 44,1 sebelum diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek. Setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan pada kelas (eksperimen) nilai rata-rata hasil belajar menjadi 77,7 mengalami peningkatan sebesar 41,90% dengan ketuntasan belajar mencapai 86,7% (Efektif), dibandingkan kelas yang tidak mendapat perlakuan kelas (kontrol) nilai rata-rata hasil belajar hanya 66,1 peningkatan 27,52% dengan ketuntasan belajar hanya 40,11% (Tidak Efektif).

Berdasarkan hasil paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Pembelajaran Berbasis Proyek lebih berpengaruh dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran ceramah (konvensional).

Kata kunci: pembelajaran berbasis proyek, hasil belajar.

ABSTRACT: The problem in this study is the effect of project-based learning models on ICT subjects. The research objective to be achieved is to find out how much influence the application of project-based learning models on student learning outcomes. This research was conducted at SMK Negeri I Bone-Bone, North Luwu Regency and this study used the experimental research design *Nonequivalent (pretest posttest) control group design*, the research sample was randomly taken three classes (60 students) including TKJ A (experimental class) and TKJ B (control class) from a population of three classes (92 students). Data collection techniques used include interviews, observation, documentation and questionnaires. While the data analysis technique used is the test for normality, homogeneity and hypothesis (t-test).

The results showed the average student learning outcomes of the experimental class was 44.7 while the average value of the control class was 44.1 before the implementation of the project-based learning model. After the implementation of the project-based learning model applied to the class (experimental) the average value of learning outcomes to 77.7 increased by 41.90% with mastery learning reached 86.7% (Effective), compared to classes that did not receive class treatment

(control) the average value of learning outcomes is only 66.1 27.52% improvement with mastery learning only 40.11% (Not Effective).

Based on the results of the presentation it can be concluded that the use of Project Based Learning is more influential compared to using lecture learning models (conventional).

Keywords: project based learning, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang dilakukan di sekolah dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa, baik dalam pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) dan yang berlangsung secara berjenjang dan berkelanjutan sebagai upaya peningkatan kemampuan sumber daya manusia.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa khususnya pada aspek kognitif (pengetahuan), dapat dilihat dalam ujian tengah semester maupun akhir semester. Tes tersebut dinamakan prestasi belajar. Mengingat betapa pentingnya prestasi bagi seluruh segi kehidupan manusia, baik itu segi kegunaan praktisnya maupun dari segi pengembangan ilmu pengetahuan, maka dari hal itu diharapkan siswa mampu meningkatkan prestasinya, agar tujuan Pendidikan Nasional dapat tercapai.

Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Dasar 1945 yang dijabarkan dalam UU No 2 tahun (1989:1), tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi bahwa “Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab dan berjiwa kebangsaan”.

Selain itu dalam UU No 20 tahun (2003:1) juga dijabarkan tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam pasal 3 yang berbunyi :”Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi

peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk dapat mewujudkan hal tersebut, pemerintah dengan segala kebijakannya dijabarkan dalam bentuk pengembangan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan, hingga pelatihan terhadap guru-guru bidang studi khususnya bidang studi teknologi informasi dan komunikasi.

Usaha perbaikan Sistem Pendidikan Nasional tidak hanya sampai di situ, terbitnya undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Undang-undang tentang sistem pendidikan menegaskan bahwa satuan pendidikan sekolah merupakan bagian dari pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan. Jenis pendidikan sekolah ini berupa pendidikan umum, pendidikan kejuruan, pendidikan luar sekolah, pendidikan kedinasan, pendidikan keagamaan, pendidikan akademik, serta pendidikan profesional. Dilihat dari jenjangnya, pendidikan dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, ada pula pendidikan yang dilaksanakan pra sekolah. Pada jenjang pendidikan dasar dimulai dari Sekolah Dasar SD sampai Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK).

Di era globalisasi dan pasar bebas saat ini kita harus benar-benar meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) kita, agar mampu bersaing dan bertahan di dalam kancah perekonomian, maka SDM diperlukan yang berkompeten, berkualitas, terampil dan memahami serta menguasai dunia kerja sesuai dengan bidangnya (spesialisasi). Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, hal tersebut banyak menuntut kesiapan sumberdaya manusia yang kompetitif dan berkualitas. Hal tersebut tentu memberikan persepsi perlunya kemajuan dan pengembangan disegala bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Tuntutan masyarakat sekarang yang semakin meningkat terhadap dunia pendidikan sejalan dengan perkembangan jaman. Tuntutan

tersebut bertujuan untuk menghadapi era globalisasi yang semakin membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Kualitas pendidikan yang merupakan salah satu pilar pengembangan SDM sangat penting bagi seseorang khususnya dan bagi pembangunan nasional pada umumnya. Bahkan dapat dikatakan bahwa masa depan bangsa tergantung pada pendidikan yang berkualitas. Perwujudan masyarakat berkualitas menjadi tanggung jawab dari pendidik, terutama dalam menyiapkan peserta didik menjadi subjek yang semakin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh kreatif dan mandiri serta profesional pada bidang masing-masing. Oleh sebab itu, upaya peningkatan kualitas sekolah merupakan titik sentral upaya menciptakan pendidikan yang berkualitas demi terciptanya tenaga kerja yang berkualitas pula. Dengan kata lain upaya peningkatan kualitas adalah merupakan tindakan yang tidak pernah terhenti, kapanpun, dimanapun dan dalam kondisi apapun.

Pelaksanaan pembelajaran di SMK jurusan teknik komputer dan jaringan bertujuan untuk mengembangkan potensi akademis dan kepribadian pelajar, menguasai kompetensi standar, serta menginternalisasi sikap dan nilai profesional sebagai tenaga kerja yang berkualitas unggul, sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan teknologi terkini.

Proses pembelajaran sedapat mungkin melibatkan para pelajar dalam memecahkan suatu permasalahan dan memberikan kesempatan kepada para pelajar untuk turut serta berperan aktif membangun atau mengatur pembelajarannya agar menjadi pelajar yang realistis. Melihat proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), konsep yang diajarkan guru hanya digambarkan dipapan tulis dan disampaikan secara lisan. Di sini guru berperan mentransfer materi umum terkadang kurang melibatkan keaktifan siswa yang akhirnya siswa hanya menerima secara verbalisme dan sibuk mencatat materi yang disampaikan guru. Pembelajaran yang hanya menggunakan komunikasi satu arah dapat mengurangi kreatifitas siswa dalam mengkontruksi pengetahuan dalam

dirinya. Banyak siswa yang merasa bingung dan sulit mendalami dengan materi yang telah disampaikan guru, akibatnya siswa cenderung malas untuk mencari informasi dari luar atau dari berbagai sumber referensi. Hal ini mempengaruhi pada kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi siswa dalam proses belajar mengajar yaitu metode yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi/program diklat. Ketika metode yang digunakan tidak mengena terhadap siswa, mungkin saja tujuan yang diharapkan tidak tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan (N) pada tanggal 05 April 2016, bahwa hasil belajar rata-rata siswa pada pembelajaran TIK pada akhir semester yaitu 66 sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Hal ini berarti hasil belajar pembelajaran TIK siswa masih lebih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Model pembelajaran Berbasis Proyek selama ini belum pernah diterapkan pada mata pelajaran TIK. Selama ini model pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga hanya guru yang aktif dalam proses pembelajaran, sementara siswa hanya pasif. Hal ini mengakibatkan cukup banyak siswa yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar dalam kelas.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Projek-Based Learning*) cukup potensial untuk memenuhi tuntutan belajar. Model Pembelajaran Berbasis Proyek membantu siswa dalam belajar: (1) Pengetahuan dan keterampilan yang kokoh bermakna guna yang dibangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan yang otentik, (2) Memperluas pengetahuan melalui keautentikan kegiatan kurikuler yang didukung oleh proses kegiatan belajar melakukan perencanaan (*designing*) atau investigasi yang *open-ended* dengan hasil atau jawaban yang tidak ditetapkan sebelumnya oleh perspektif tertentu, dan (3) dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman dunia nyata dan

negosiasi kognitif antar personal yang berlangsung di dalam suasana kerja kolaboratif (sumiran 2009:20).

Metode yang sama juga pernah diteliti oleh Pipit Riyanti (2014) dalam *Edu Komputika Journal Universitas Negeri Semarang* dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Produktif (Menguasai Dasar Animasi Stop Motion) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia Di SMKN 11 Semarang”. Hasil penelitian didapatkan rata-rata pengelolaan pembelajaran sebesar 7,689 dalam kategori baik, rata-rata aktivitas belajar sebesar 88,6 dalam kategori baik. Dari uji-t didapatkan signifikansi hitung < signifikansi tabel yaitu $0,00 < 0,50$ berarti hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Berdasarkan uji regresi juga didapatkan persamaan $Y = 5,241 + 0,767X_1 + 0,190X_2$ berarti penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan aktivitas belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan sumbangan pengaruh sebesar 67,9%.

Atas dasar itulah penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai penelitian maka penulis mencoba untuk mengadakan penelitian dengan tema yaitu “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan TKJ Pada Mata Pelajaran TIK di SMK Negeri 1 Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara”

METODE

Penelitian eksperimen digunakan peneliti sesuai dengan tujuan dan permasalahan yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek belajar terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMKN 1 Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara dalam hal ini perlakuan yang diberikan oleh peneliti berupa penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Bone-Bone tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 3 kelas sebagai berikut : kelas XIA sebanyak 30 peserta didik, kelas XIB sebanyak 30 peserta didik, kelas XIC sebanyak 32 peserta didik, sehingga jumlah keseluruhan 92 peserta didik.

Langkah dalam pengambilan sampel yaitu dengan teknik *cluster random sampling*, sehingga semua siswa kelas XI SMK Negeri 1 Bone-Bone, memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Dengan menggunakan hasil belajar semua siswa dari setiap kelas, sampel ditentukan secara acak dari 3 kelas tersebut, Pengambilan sampel dikondisikan dengan pertimbangan bahwa siswa mendapat materi berdasarkan Standar Kompetensi yang sama, siswa yang menjadi objek penelitian duduk pada kelas yang sama dan diampu oleh guru yang sama serta tidak ada pembagian kelas unggulan. Dipilih satu kelas untuk kelas eksperimen yang diajar dengan model Pembelajaran Berbasis Proyek yaitu kelas XIA dan satu kelas untuk kelas kontrol yang diajar secara konvensional yaitu kelas XIB.

Lembar butir-butir soal pretest dan posttest yang berupa soal obyektif. Sebelum soal diberikan siswa maka perlu diuji coba. Selanjutnya data diujicoba test tersebut dianalisis tentang : a) daya beda, b) tingkat kesukaran, c) validitas butir tes, dan d) realibilitas tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

a. Hasil Pretest kelas control dan eksperimen

Hasil pretest kelas kontrol dari 30 siswa yang dijadikan sampel penelitian diperoleh nilai tertinggi 50 dan nilai terendah 33,33 dan nilai rata-rata 44,1. Sedangkan Hasil pretest kelas eksperimen dari 30 siswa yang dijadikan sampel penelitian diperoleh nilai tertinggi 56 dan nilai terendah 33,33 dan nilai rata-rata 44,7. Dan data tersebut dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 1 ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil pretest kelas control dan eksperimen

Pemusatan dan penyebaran data	Kelas control	Kelas eksperimen
Nilai terendah	33,33	33,33
Nilai tertinggi	50	56
Rata-rata	44,1	44,7

b. Hasil Postest kelas control dan eksperimen

Hasil postest kelas kontrol dari 30 siswa yang dijadikan sampel penelitian diperoleh nilai tertinggi 76,67 dan nilai terendah 36,67 dan nilai rata-rata 66,1. Sedangkan Hasil pretest kelas eksperimen dari 30 siswa yang dijadikan sampel penelitian diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60 dan nilai rata-rata 77,7. Dan data tersebut dapat dilihat pada table di bawah ini :

Table 2 ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil postest kelas kontrol dan eksperimen

Pemusatan dan penyebaran data	Kelas kontrol	Kelas eksperimen
Nilai terendah	36,67	60
Nilai tertinggi	76,67	90
Rata-rata	66,1	77,7

Setelah diterapkannya pembelajaran berbasis proyek dan dilakukan analisis data postes yang dilakukan pada kelas control dan eksperimen diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI SMK Negeri I Bone-Bone. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek nilai rata-rata hasil belajar 77,7 mengalami peningkatan sebesar 41,90% dibandingkan siswa dengan menggunakan metode ceramah nilai rata-rata hasil belajar hanya 66,1 peningkatan 27,52%.
2. Penggunaan Pembelajaran Berbasis Proyek pada mata pelajaran TIK kelas XI SMK Negeri I Bone-Bone berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran ceramah. Pembelajaran Berbasis Proyek ketuntasan belajar mencapai 86,7 % (Efektif),

sedangkan model pembelajaran ceramah ketuntasan belajar hanya 40,11 % (Tidak Efektif).

c. hasil kolerasi antara pembelajaran berbasisi proyek (X) dengan Hasil belajar Siswa (Y)

Teknik kolerasi yang digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variasi yaitu X dan Y, dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Hubungan variable X dengan variable Y

X = Nilai variable X

Y = Nilai variabel Y

N = Jumlah responden

Tabel 3 Tabel Nilai X dan Y Siswa

No	Nama siswa	(X)	(Y)
1	Siswa 1	73	83
2	Siswa 2	57	70
3	Siswa 3	63	83
4	Siswa 4	73	87
5	Siswa 5	66	87
6	Siswa 6	73	83
7	Siswa 7	73	83
8	Siswa 8	57	60
9	Siswa 9	62	80
10	Siswa 10	54	67
11	Siswa 11	56	80
12	Siswa 12	55	70
13	Siswa 13	66	83
14	Siswa 14	66	77
15	Siswa 15	66	67
16	Siswa 16	73	83
17	Siswa 17	61	80
18	Siswa 18	66	80
19	Siswa 19	67	87
20	Siswa 20	70	70

21	Siswa 21	64	87
22	Siswa 22	67	60
23	Siswa 23	73	90
24	Siswa 24	67	87
25	Siswa 25	66	80
26	Siswa 26	73	67
27	Siswa 27	67	77
28	Siswa 28	70	83
29	Siswa 29	63	60
30	Siswa 30	70	83

Hitungan koefisien korelasi (r_{xy}) dari variable bebas (variable X) dan variable terikat (variable Y) sebagai berikut :

Tabel 4 Tabel Menghitung Kolerasi Antara X dan Y

No	Nama Siswa	(X)	(Y)	X ²	Y ²	XY
1	Siswa 1	73	83	5329	6889	6059
2	Siswa 2	57	70	3249	4900	3990
3	Siswa 3	63	83	3969	6889	5229
4	Siswa 4	65	87	4225	7569	5655
5	Siswa 5	66	87	4356	7569	5742
6	Siswa 6	73	83	5329	6889	6059
7	Siswa 7	73	83	5329	6889	6059
8	Siswa 8	57	60	3249	3600	3420
9	Siswa 9	62	80	3844	6400	4960
10	Siswa 10	54	67	2916	4489	3618
11	Siswa 11	56	80	3136	6400	4480
12	Siswa 12	55	70	3025	4900	3850
13	Siswa 13	66	83	4356	6889	5478
14	Siswa 14	73	77	5329	5929	5621
15	Siswa 15	66	67	4356	4489	4422
16	Siswa 16	73	83	5329	6889	6059
17	Siswa 17	61	80	3721	6400	4880
18	Siswa 18	66	80	4356	6400	5280
19	Siswa 19	67	87	4489	7569	5829
20	Siswa 20	70	70	4900	4900	4900
21	Siswa 21	64	87	4096	7569	5568
22	Siswa 22	67	60	4489	3600	4020
23	Siswa 23	70	90	4900	8100	6300
24	Siswa 24	67	87	4489	7569	5829

25	Siswa 25	66	80	4356	6400	5280
26	Siswa 26	73	67	5329	4489	4891
27	Siswa 27	67	77	4489	5929	5159
28	Siswa 28	70	83	4900	6889	6059
29	Siswa 29	63	60	3969	3600	3780
30	Siswa 30	70	83	4900	6889	6059
TOTAL		1973	2334	130709	183882	154535

Dengan demikian dapat ditemukan nilai sebagai berikut :

$$\sum X = 1973$$

$$\sum Y = 2334$$

$$\sum x^2 = 130709$$

$$\sum Y^2 = 183882$$

$$\sum XY = 154535$$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{30(154535) - (1973)(2334)}{\sqrt{30(130709) - (1973)^2 \cdot 30(183882) - (2334)^2}} \\
 &= \frac{4636050 - 4604982}{\sqrt{3921270 - 3892729 \cdot 5516460 - 5447556}} \\
 &= \frac{31068}{\sqrt{28541 \cdot 68904}} \\
 &= \frac{31068}{44278}
 \end{aligned}$$

$$r_{xy} = 0,70$$

Dari hasil perhitungan korelasi sederhana (r) didapat korelasi antara pembelajaran berbasis proyek dengan hasil belajar siswa (r) adalah 0,70, di mana taraf signifikan diterafkan 5% (taraf kepercayaan 95%) dan N = 30, maka r table = 0,361. Ternyata nilai r hitung lebih besar dari r table, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan hasil belajar memiliki hubungan yang kuat. Setelah didapatkan r table , kemudian dilakukan uji hipotesis (uji-t) untuk mengetahui signifikansi hubungan antara pembelajaran berbasis proyek dengan hasil belajar dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,70\sqrt{30-2}}{\sqrt{1-0,70^2}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{3,703}{0,71}$$

$$t = 5,19$$

didapatkan nilai t hitung selanjutnya dibandingkan dengan t table Nilai t tabel pada df N = 30 pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,361, berarti t hitung lebih besar dari pada t table. Artinya ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri I Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara atau Hipotesa Alternatif Diterima.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan dilakukan pembahasan atau analisis terhadap tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek selama penelitian berlangsung.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran membuat blog dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) di kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen hasil tes setelah diberikan pembelajaran dengan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) lebih tinggi dari hasil tes kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung. Hal ini terbukti pada pengujian hipotesis yang menggunakan uji-t, dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} , kemudian diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung yang lebih didominasi oleh guru. Siswa tidak turut aktif dalam mengikuti semua kegiatan pembelajaran. Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, guru tidak mendominasi kelas, siswa juga mampu belajar mandiri. Kegiatan yang

dilakukan di keenam kelas selama proses pembelajaran berlangsung meliputi tiga macam kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama lima pertemuan termasuk *pretest* dan *posttest*.

Selama penerapan pembelajaran berbasis proyek, siswa tetap berada dalam tugas yakni menjalankan tugas yang menjadi tanggung jawab dan tetap berada dalam kelompok selama kerja kelompok. Selain itu, dalam kelompok siswa bersedia menerima tugas, memberikan kepercayaan kepada teman untuk menyelesaikan tugas, dan membantu teman kelompok dalam menyelesaikan tugas serta aktif bertanya, mendengarkan, dan memberikan kontribusi selama penyelesaian proyek. Saat pembelajaran berlangsung, siswa juga mampu datang ke sekolah dan mengikuti proses pembelajaran secara tepat waktu, mengikuti pembelajaran di ruang kelas atau belajar pada tempat yang telah disediakan dengan mentaati peraturan yang berlaku dan hasil dari semua itu yaitu penyelesaian proyek tepat pada waktunya.

Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol pada mata pelajaran TIK. Perhitungan peningkatan relatif kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa peningkatan relatif kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 41,90 % dari pada kelas kontrol 27,52%. Dari tingkat ketuntasan belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, dimana setelah melakukan penelitian diperoleh hasil , kelas eksperimen dari 30 siswa 25 siswa diantaranya tuntas belajar (86,7%) (Efektif). Sedangkan pada kelas kontrol dari 30 siswa hanya 14 siswa yang tuntas belajar (43,1 %) (Tidak Efektif).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran TIK pokok bahasan penggunaan dasar internet/intranet kelas XI SMK Negeri I Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. Hasil awal didapatkan nilai rata-rata kelas control 44,1. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen 44,7. Setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan pada kelas (eksperimen) nilai rata-rata hasil belajar 77,7 mengalami peningkatan sebesar 41,90% dengan ketuntasan belajar mencapai 86,7% (Efektif), dibandingkan kelas yang tidak mendapat perlakuan kelas (kontrol) nilai rata-rata hasil belajar hanya 66,1 peningkatan 27,52% dengan ketuntasan belajar hanya 40,11% (Tidak Efektif).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Creativity, Tim Java. 2014. *Buku Pintar Blogger*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Dama Joel L Klien et.al, Theresia. 2014. *Konsep Pembelajaran Berbasis Proyek*.
- Dimiyati, Mudjiyono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Farid, Mukh. dan J. A Pramukantoro. 2013. “*Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di SMKN 2 Surabaya*”. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 2 No.2. Universitas Negeri Surabaya.
- Gangga, Almes. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Motivasi dan hasil belajar*.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Kamdi, Waras. 2013. *Konsep Pembelajaran Berbasis Proyek*.
- Ramadhani, Mawar. 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web Pada Pelajaran Teknologi Informasi dan*

Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan.

- Riyanti, Pipit. 2014. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Produktif (Menguasai Dasar Animasi Stop Motion) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia Di SMK N 11 Semarang*. Edu Komputika Journal Universitas Negeri Semarang
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta :Kencana Prenada Group
- Setiawan, Adidan Cecep. 2010. *Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Pusat Perbukuan KEMENDIKBUD
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.